Relatório de Pesquisa
Animadores mineiros, quem somos nós?

Gestão 2011/2013

associação brasileira de cinema de animação Minas Gerais
ABCA MG

Animadores mineiros, quem somos nós?

Relatório de Pesquisa

Animação em Minas Gerais

O cinema de animação no estado tem sua história iniciada na UFMG, em meados de 1980, com a habilitação em Cinema de Animação, dentro do curso de Belas Artes, dando origem ao Núcleo de Animação de MG.
Na ocasião, houve também no país, um convênio entre os governos brasileiro e canadense, através da National Film Board, que acabou por influenciar a animação mineira, que tem como características grande qualidade técnica e liberdade artística.
Em 2009 essa habilitação em Cinema de Animação foi substituída pelo curso de graduação em Cinema de Animação e Artes Digitais, que visa atender novas demandas da produção midiáticas, como games e aplicativos.

Mercado Local x Mercado Nacional

Nos últimos cinco anos houve no Brasil um crescimento exponencial da produção nacional em animação comercial, voltada para canais de televisão e cinema, além da produção de jogos.
Ademais, a lei 12.485/2011 veio para colaborar com a criação de janelas de exibição em uma proporção nunca imaginada.
No entanto, o estado de Minas Gerais não tem participado efetivamente desse desenvolvimento industrial.
A produção mineira, premiada em festivais importantes no Brasil e no mundo, é essencialmente autoral e, muitas vezes, financiada com recursos próprios dos realizadores.
E estes, quando contemplados em leis de incentivo, por vezes não conseguem produzir seus filmes pelas dificuldades em efetivar a captação de recursos, mesmo gerando dedução de impostos.
Além disso, as produtoras e profissionais autônomos no estado dependem quase que exclusivamente do mercado publicitário, que é bastante oscilatório e se guia unicamente pela lógica do mercado, praticando baixos valores e exigindo mais dos animadores, além de trabalhar com prazos bastante curtos que não condizem com a realidade de produções animadas.

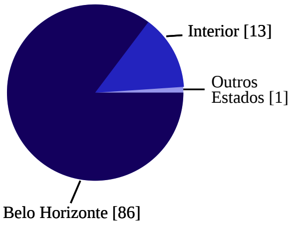
A Pesquisa

Este relatório apresenta resultados de pesquisa quantitativa, método Survey, realizada no período de 28/01/2013 a 28/02/2013, e direcionada a profissionais que, de alguma forma, trabalham com cinema de animação em Minas Gerais, e que residem no estado.
Foram preenchidos 100 formulários online com perguntas que buscam responder quem é o profissional mineiro de animação, qual seu nível de formação, onde trabalha, o que produz e como se mantém.
Essa pesquisa, num primeiro momento, pode orientar iniciativas privadas e públicas, em investimentos futuros para o desenvolvimento de uma estrutura de produção industrial, e também na melhoria de políticas públicas que incentivem a produção autoral.
As questões e suas respectivas análises estão presentes neste caderno.

Pesquisa realizada pela Associação Brasileira de Cinema de Animação - Regional MG, Gestão 2011/2013.
Coordenação de Pesquisa: Cristiane Fariah
Elaboração de Formulário: Cristiane Fariah e Silvia Dalben

1 Em que cidade você trabalha?

Belo Horizonte	86%
Interior	13%
Outros estados	1%



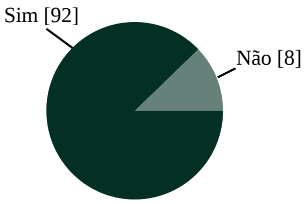
Houve ainda uma 4ª opção de resposta:
- Moro em MG, mas majoritariamente trabalho para outras localidades pela internet
  4% marcou essa opção e todos residem em Belo Horizonte.

As 13 cidades do interior citadas foram:

3% Juiz de Fora
2% Nova Lima
2% Poços de Caldas
2% Uberlandia
1% Contagem
1% Divinópolis
1% Coimbra
1% Timóteo

2 Você trabalha com animação?

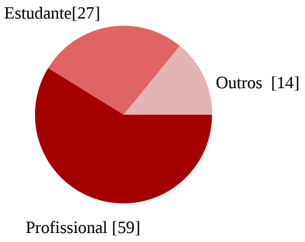
Sim	92%
Não	8%



Dos 8% que responderam que não trabalham com animação, 5% são autoditatas e 3% são estudantes, sendo um destes de roteiro.
O fato é que apesar de terem afirmado ainda não tem uma formação em animação, todos possuem conhecimentos na área.
Destes, apenas 3% nunca produziram nada e 4% possuem mais de 3 filmes/produções.
Todos afirmaram ter conhecimento de pelo menos um software de animação, sendo o Blender, software 3D *open source*, citado 5 vezes.
Das técnicas conhecidas por esses 8%, 3D foi citado 6 vezes, logo seguido pelo 2D digital, que foi citado 5 vezes.

3 Se sim:

Sou profissional	59%
Sou estudante	27%
Outros	14%

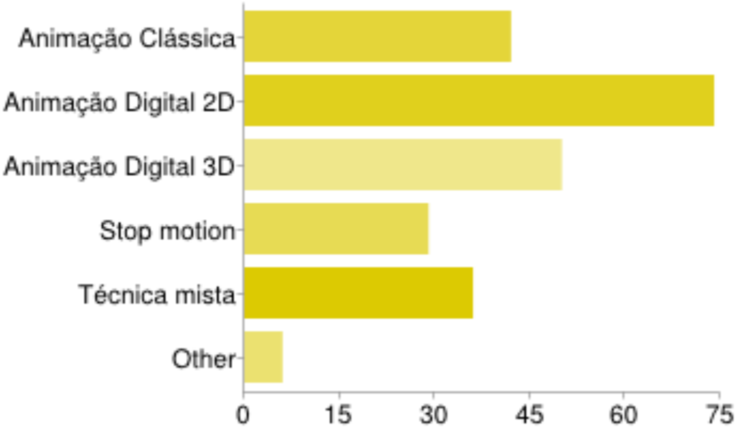


Na fase de aplicações de teste deste formulário, foi colocado por um dos entrevistados que ele não se considerava ainda um profissional, no entanto não era mais estudante.
Então foi incluida uma opção "outros", que obteve 14% das respostas.
Apesar de não haver como concluir que todos os 14% compartilham da mesma sensação do primeiro entrevistado, acredita-se que, pela propria natureza da prática profissional, estes ainda se consideram em formação, mesmo que já tenham iniciado suas carreiras. Conhecem a técnica, no entanto, ainda não a aprimoraram. E este aprimoramento depende de tempo e prática.

4 Com quais técnicas você trabalha frequentemente?

As pessoas puderam marcar mais de uma caixa de seleção, então a soma das percentagens pode ultrapassar 100%.

Animação Clássica	42%
Animação Digital 2D	75%
Animação Digital 3D	51%
Stop motion	29%
Técnica mista	36%
Other	6%



Relação Técnica x Pessoas:

0 técnicas: 1%
1 técnica: 22%
2 técnicas: 37%
3 técnicas: 25%
4 técnicas: 10%
5 técnicas: 5%

As técnicas digitais, como 2D digital e 3D digital, são as que têm mais acessibilidade para desenvolvimento de estudos autônomos, além da possibilidade de produção individual em computadores pessoais. Por isso, correspondem aos maiores índices de conhecimento, sendo 75% e 51%, respectivamente.
As técnicas que demandam mais estudo e orientação, como animação clássica e stop motion, também foram muito citadas, e estão diretamente relacionados a estudantes e egressos do curso superior em animação da UFMG.
Dos que responderam, entre as opções, animação clássica, apenas 9% não estudou na universidade federal.

5 Qual(is) função(ões) você exerce nas produções de animação?

As pessoas puderam marcar mais de uma caixa de seleção, então a soma das percentagens pode ultrapassar 100%.

Diretor	52	53,00%
Roteiro	47	48,00%
Edição | Montagem	46	47,00%
Storyboard	46	47,00%
Animador Sênior	37	38,00%
Concept Art	36	37,00%
Modelador	34	35,00%
Composição	32	33,00%
Animador Junior	31	32,00%
Finalização	29	30,00%
Edição de áudio | soun	21	21,00%
Produtor	20	20,00%
Rigg	18	18,00%
Other	16	16,00%
Game Design	14	14,00%
Intervelador	14	14,00%
Produtor executivo	13	13,00%
Matte Painting	8	8,00%
Programador	3	3,00%

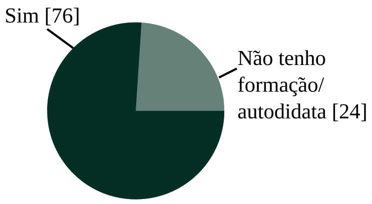
33% afirmou exercer 3 funções no processo de produção em animação, e este é um número bastante representativo.
A média foi de cada profissional exercendo ao menos 5 funções.
Mas isso não significa que a pessoa exerça sempre todas, numa mesma produção.
Essa questão aponta para uma tendência desses profissionais a serem generalistas.
Os 4 maiores valores não estão diretamente relacionados à animação, como parte técnica de uma produção animada, são etapas comuns à produção de qualquer produto audiovisual.
A partir do 5º maior valor é que aparecem as funções técnicas relacionadas diretamente à animação.

Relação Funções x Número de pessoas

Funções	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14
Pessoas	4	3	6	33	8	5	7	7	11	7	4	2	2	1

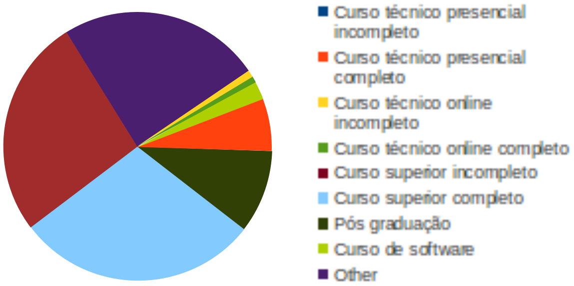
6 Você tem formação em animação?

24% Não tenho formação | Sou autodidata
76% Sim



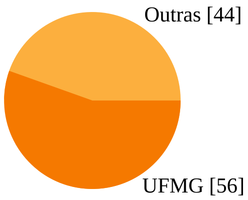
7 Se sim, qual o seu nível de formação?

0%	Curso técnico presencial incompleto
7%	Curso técnico presencial completo
1%	Curso técnico online incompleto
1%	Curso técnico online completo
27%	Curso superior incompleto
29%	Curso superior completo
10%	Pós graduação
2%	Curso de software
24%	Outros



8 Em qual instituição/escola?

UFMG 56%
Outras 44%



29% dos entrevistados citou seus cursos de formação.
Foram citados os seguintes 12 cursos:

- Fumec: 7 (15%) (jogos digitais 3, design 2, publicidade 2)
- Casa dos Quadrinhos= 5
- PUC/MG = 4
- Meliés = 3
- UNA (pós) = 2
- UFJF = 2
- Ozi = 1
- HGN =1
- PUC/SP =1
- UEMG =1
- UFU = 1
- CalArts = 1

Apesar de não ter sido especificado na pergunta o curso de Cinema de Animação da UFMG, 56% correspondem a ele.
É um número bastante grande, haja vista que corresponde a 74% dos 76 entrevistados que afirmaram ter formação em animação.

9 Com quais softwares você trabalha?

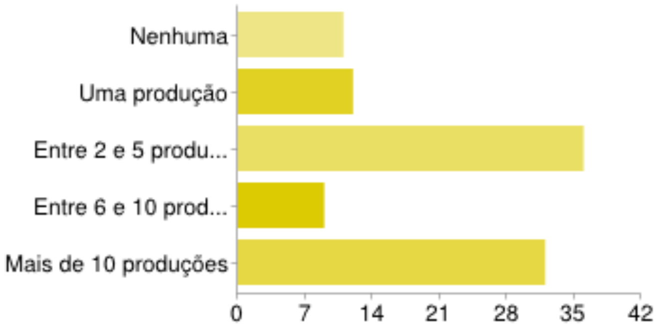
As pessoas puderam marcar mais de uma caixa de seleção, então a soma das percentagens pode ultrapassar 100%.

Photoshop	86%
After Effects	68%
Toon Boom	46%
Flash	43%
Blender	36%
Other	30%
Maya	30%
3D Studio Max	15%
Toonz	0%

Os resultados dessa questão estão de acordo com o questionamento sobre técnica.
Os valores mais altos correspondem a softwares de composição e tratamento de imagem, seguido dos programas de animação 2D digital, incluindo o Blender, que mesmo sendo um programa de produção 3D, vem sido usado por alguns produtores, no estado, como um programa de animação em recorte digital.
Outra questão interessante, ainda se referindo ao Blender, é que ele é o software 3D com maior porcentagem em relação a outros programas dessa linha.
E isso talvez se deva ao fato de ser um programa *open source*, o que facilitaria o acesso ao aprendizado e também à produção, diminuindo custos voltados à compra de licenças e reduzindo a necessidade constante de troca de equipamentos.
No entanto, não se pode afirmar que o Blender é o software mais utilizado nas produções 3D no estado.

10 Quantas produções em animação você possui?

Nenhuma	11%
Uma produção	12%
Entre 2 e 5 produções	36%
Entre 6 e 10 produções	9%
Mais de 10 produções	32%



Uma média dessa produção pode ser estimada, multiplicando-se os valores médios (4, para o intervalo entre 2 e 5; 8, para intervalo entre 6 e 10; e valor 10 para acima de 10 produções).
Através desse cálculo, estima-se que nessa amostragem de 100 produtores, o número seja de 494 produções, entre autorais, publicitários e games. Como a porcentagem do intervalo "mais de 10 produções" é alta, o número pode ser maior.

11 Qual a natureza de suas produções?

As pessoas puderam marcar mais de uma caixa de seleção, então a soma das percentagens pode ultrapassar 100%.

Vídeos comerciais (Publicidade | Institucional)	61%
Vídeos autorais | Cinema	82%
Games | Animações interativas	32%

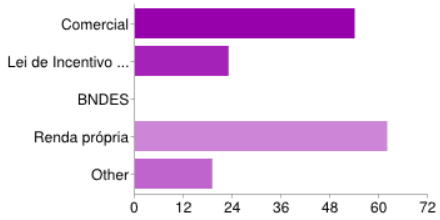
- 8% não respondeu
- 40% marcou apenas 1 tipo de produção, sendo que:
  - 27% tem produções exclusivamente autorais
  - 10% tem produções exclusivamente comerciais
  - 3% tem produções exclusivamente games
- 38% marcou 2 tipos de produções, sendo que:
  - 26% marcaram videos comerciais + autorais
  - 8% marcaram games + autorais
  - 4% marcaram comerciais + games
- 14% marcou os 3 tipos de produções.

Esta questão mostra como a produção autoral em Minas Gerais é grande.
O autoral tem o maior valor quando analisadas as respostas únicas, 27%, e quando analisadas as respostas em que foram marcas duas opções; 26% combinado com videos comerciais, e 8%, quando combinado com games e animações interativas.

12 Qual a fonte de financiamento das suas produções?

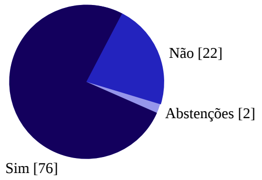
As pessoas puderam marcar mais de uma caixa de seleção, então a soma das percentagens pode ultrapassar 100%.

65% Renda própria
57% Comercial
24% Lei de Incentivo à Cultura | Isenção fiscal
20% Other
0% BNDES



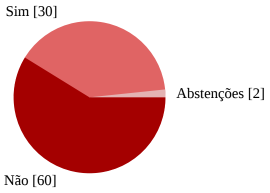
13 Você é remunerado?

76% Sim
22% Não
2% Abstenção



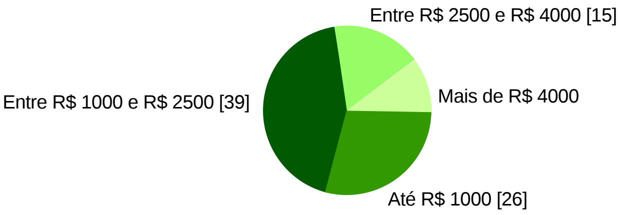
14 Animação é a sua principal fonte de renda?

38% Sim
60% Não
2% Abstenção



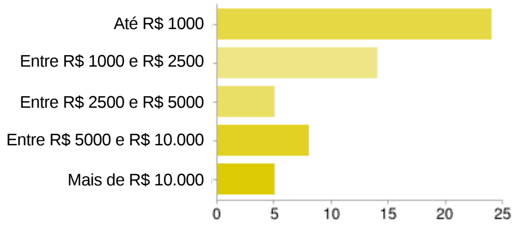
15 Qual a sua renda média mensal?

26% Até R$ 1000
39% Entre R$ 1000 e R$ 2500
15% Entre R$ 2500 e R$ 4000
9% Mais de R$ 4000
11% Abstenção



16 Se não for a sua principal fonte de renda, quanto você ganha, em média por ano, com animação?

24% até R$ 1000
14% Entre R$ 1000 e R$ 2500
5% Entre R$ 2500 e R$ 5000
8% Entre R$ 5000 e R$ 10.000
5% Mais de R$ 10.000
44% Abstenção



Das 44 abstenções, pode-se incluir os 40% da questão 14 (38% não + 2% de abstenção). No entanto, algumas pessoas que marcaram uma resposta afirmativa na questão 14, também marcaram sua renda anual, enquanto outras, que afirmaram não ser animação sua principal fonte de renda, se abstiveram de responder seus ganhos anuais, gerando números imprecisos quanto às abstenções.
13% destas abstenções não têm animação como principal fonte de renda.
8% não respondeu nenhuma questão sobre valores mensais ou anuais.
As questões sobre valores quase foram excluídas do formulário, por receio de um alto número de abstenções, o que inviabilizaria uma análise.

--

17 Você participaria de uma segunda etapa deste processo de pesquisa?

98% Sim
2% Não